

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

RAPARIGA TURBO PÕE «MAUZÕES» EM FUGA

**TÍTULO: «TURBO-GIRL»
MÁQUINA: SPECTRUM**

TEM o selo da Dinamic e é um dos recentes lançamentos no mercado desta editora espanhola: Turbo-Girl. Com um «screen» de abertura da responsabilidade de Cubedo, que também realizou, por exemplo, o de *Game Over*, Turbo-Girl é mais uma prova de que os nossos vizinhos estão a meter a foice bem fundo na seara inglesa.

Controlamos uma heroína (é divertido

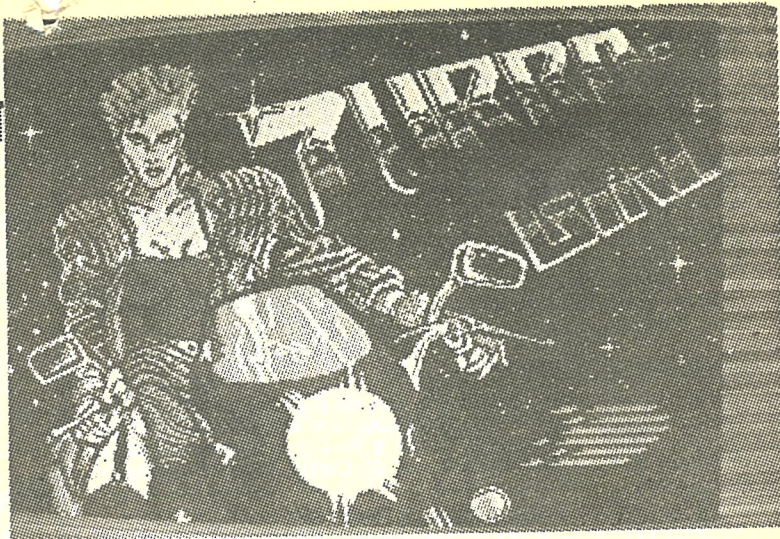
de ver como um país onde, tradicionalmente, o homem domina, produz jogos com a mulher como principal figura. Talvez seja uma forma de pedir desculpa...) que, montada numa moto turbo, tem de partir para uma missão quase impossível.

A galáxia está em perigo e para a salvar «Turbo-Girl» tem que combater (e destruir, de preferência) naves de diversos tipos que a tentam transformar em picado (a ela primeiro, à galáxia depois). Abatidos todos os inimigos de um sector, há que dar cabo do super-guarda que controla a passagem para o nível seguinte. Um «ra-

paz» muito mal-educado (dizem, que eu ainda lá não cheguei — J.A.) equipado com armas que são o que de mais moderno há lá por aquelas bandas. Se a nossa amiga conseguir limpar-lhe o sarampo, é tempo de carregar baterias para o nível dois. Ou o três, ou os restantes, porque o sistema repete-se.

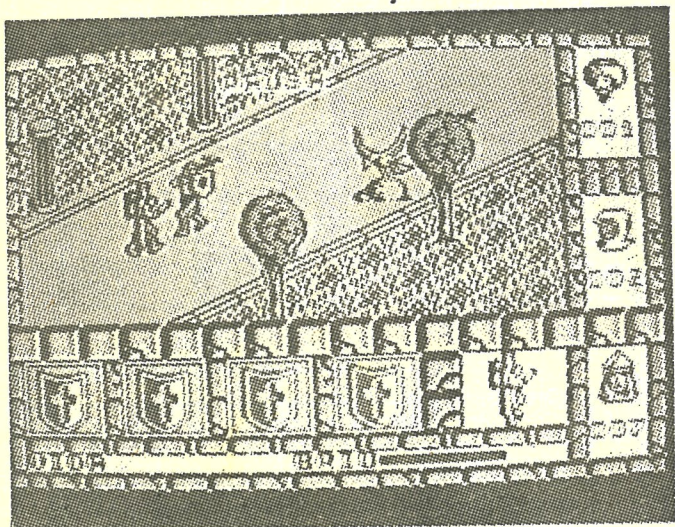
É curioso. Turbo-Girl lembra muito um jogo saído há já algum tempo: *Stainless Steel*. Um desenfreado tiro ao alvo que fez furor (e faz ainda, garanto-vos — JA) e que Turbo-Girl recria na perfeição.

Uma diferença, no entanto: SS era



mais fácil (pelo menos no primeiro nível) do que TG. E esta será uma razão que pode levar alguns a desistirem de TG. Ou talvez não, que anda por ali um jogo cheio de violência e acção. E cuidado com as curvas!

**GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):8
DIFICULDADE (1-10):8
CONSELHO: é de comprar.**



HERÓI DE ONTEM APARECE NO COMPUTADOR

**TÍTULO: «EL CID»
MÁQUINA: SPECTRUM**

ACÇÃO sem tréguas na primeira aventura gráfica com sistema de animação tridimensional é o que a DRO Soft promete ao lançar El Cid no mercado. Resta saber qual vai ser a aceitação do público quanto a esta versão computadorizada do célebre El Cid Campeador...

A acreditar no que os primeiros gráficos apresentam, a DRO Soft não se terá enganado muito. Aliás o «screen» de abertura já é um sinal (mas cuidado, que por vezes a imaginação esgota-se aqui) do que está para vir. Depois, uma vez carregado o jogo, El Cid aparece-nos, a três dimensões, tal como prometido.

Coitado... é pequenino e pouco se parece com o musculado personagem do «screen». Mas não se pode ter tudo. E El Cid, mesmo em miniatura, move-se bem no «écran», num cenário isométrico a lembrar *The Great Escape* ou o recente *Where Time Stood Still* (com as devidas diferenças, claro).

O herói vai ter de abrir caminho por paisagens pouco acolhedoras, em busca de um pergaminho valioso. Centenas de inimigos aprestam-se para lhe (a El Cid) dificultarem o avanço. O costume...

Como em todas as aventuras deste género (ah, pois, El Cid só é a primeira, se calhar, em Espanha) há mauzões mas também bons. E objectos que dão poder, restauram energias, permitem ir mais além. Basta que o jogador descubra para que é que cada um deles serve. E isso, leitor, faz parte da aventura.

**GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10):7
DIFICULDADE (1-10):8
CONSELHO: A comprar.**

PIRATA «MORTO» PREPARA VINGANÇA

**TÍTULO: «BLACK BEARD»
MÁQUINA: SPECTRUM**

JÁ acabaram Gauntlet, agora que o mapeador foi publicado em «pockes e dicas»?

Então é tempo de espreitar *Black Beard*, editado aqui ao lado pela Topo (que não tem nada a ver com o gigio), e que é bem ao estilo de Gauntlet.

Black Beard coloca o jogador na posição do pirata do mesmo nome (Barba Negra), que está de volta ao seu navio para se vingar dos companheiros. Não se sabe bem como nem porque carga de água, mas BB foi enviado para um passeio na prancha e todos julgaram

que havia morrido, transformado em piquenique para os tubarões.

Quis o acaso (e o facto de aquela hora — três da tarde — os tubarões já haverem almoçado) que BB saísse com vida do mergulho nas águas e que, à custa de um curso de natação que tirara por correspondência, lograsse alcançar o barco de onde fora «despejado».

Agora, já no convés, BB tem que iniciar a sua vingança. Só que é necessário recolher coisas boas e úteis para levar a missão a que se propôs ir até ao fim. E para o fazer há que visitar diferentes partes do navio (o HMS Victory, já que querem saber o nome), aproveitando para dar cabo de uns quantos piratas que aparecem pelo caminho.

Se BB vai conseguir, cabe-lhe a si decidir... Trabalho profissional este da

«IRMÃO» DE GAUNTLET LIBERTA PRISIONEIRO

**TÍTULO: «SHACKLED»
MÁQUINA: SPECTRUM**

É mais um Gauntlet ataca nos micros. Desta feita é *Shackled*, um Gauntlet com ligeira tendência para as três dimensões. O que, de qualquer modo, não altera muito o estilo «gauntletiano» do jogo...

Kein não é um homem feliz. Os seus amigos (sete deles pelo menos) foram capturados e estão prisioneiros num estabelecimento prisional de alta segurança. Um verdadeiro aborrecimento porque assim Kein não tem hipótese de debater as histórias diariamente sucedidas na nova telenovela brasileira. Assim, há que partir para salvar «esses caras»...

E bem caso para dizer: o que a telenovela faz às pessoas... mas isso é outra história. Aqui vamos tratar do jogo. Que começa com Klein vestido com uma armadura e já no interior da prisão. Portas fechadas vão ser o pão nosso de cada dia, pelo que Klein vai ter de descobrir a chave adequada para algumas delas (que é — e isto é uma dica: alguns disparos bem apontados).

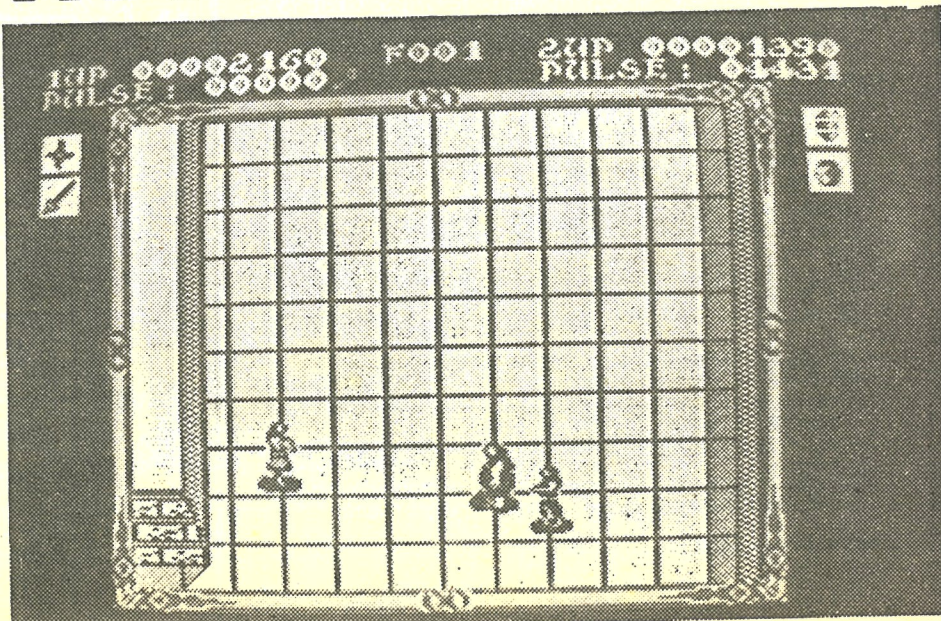
Por detrás de algumas dessas portas, Klein vai encontrar um amigo que logo lhe pergunta: então e o que é que sucedeu no episódio de ontem?

Caso a pergunta não seja esta... CUIDADO. É sinal que Klein acabou de encontrar um dos guardas, que como é óbvio, não lhe pergunta nada porque constuma ver os episódios todos na televisão lá da prisão. E há notícia de que alguns guardas vendem excertos dos episódios aos presos... oralmente.

Se nada suceder (quando a porta for aberta) o mais provável é que Klein tenha arrombado a porta de uma cela cheia de ar. E o ar escapa-se sem pedir licença...

Antes que me esqueça: sempre que o Klein encontra um amigo, fica de posse da arma que este carrega (armas na prisão?). Granadas, estrelas «shuriken» (as de Saboteur), discos, boomerangues, bolas de fogo e mais alguns projecteis de elevado interesse estão à espera que Klein os «salve». Uma vez na posse deste libertador, aparecem no «écran» sob a forma de ícones (que podem ser rolados de forma a obter-se o que se deseja).

Guardas prisionais equipados com espadas, machados e lanças são de esperar em qualquer dos níveis da prisão. Afinal são pagos para isso. E até parece que gostam, pelo menos quando atacam Klein. Fazem-no cá com uma gana...



Claro que Klein perde energia nestes contactos. Mas se souber procurar vai encontrar «moedas» de energia espalhadas nas masmorras (br...). E há mesmo algumas chaves para algumas portas, anéis que aumentam a potência de fogo e colares que lhe permitem andar mais depressa e diamantes... que liquidam todos os adversários no «écran».

Como quando os programadores acabaram o jogo (e dado que decidiram não utilizar cor) havia alguma memória vaga, há em *Shackled*, também, alguns barris, lâmpadas, coroaes, arcos de tesouro, tudo coisas que, à falta de melhor, dão pontos extra ao herói.

Quando Klein tiver terminado a limpeza das celas de um nível, há que procurar a chave correcta e levar todos os companheiros para longe dali, a tempo para a telenovela da tarde. E então chegada a altura de Klein seguir para o nível seguinte, onde ou morre ou cumpre — mais uma vez — a missão. E duro ser um libertador...

Um ou dois jogadores podem divertir-se com este *Shackled*. E acreditem que é mesmo em trabalho de equipa (não misturem esses dedos) que este jogo se faz. Já em Gauntlet dava para uma paródia dos diabos. Assim, se já acabaram Gauntlet e BB (*Black Beard*) não vos seduz muito, esta é a aposta. Apesar de pouco original...

**GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10):7
DIFICULDADE (1-10):8
CONSELHO: A comprar.**



Topo. Sem grandes alardes, mas não ficando atrás (nem por sombras) de muita coisa que o mercado inglês edita. Resta saber que longevidade pode ter um jogo igual a três biliões (exagerei?) de outros.

**GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10):7
DIFICULDADE (1-10):7
CONSELHO: Veja antes de comprar.**

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SKATE CRAZY
- 2.º — FOOTBALL MANAGER II
- 3.º — CHARLIE CHAPLIN
- 4.º — THE FLINTSTONES
- 5.º — MARAUDER
- 6.º — HERCULES
- 7.º — STREET SPORTS BASKETBALL
- 8.º — TARGET RENEGADE
- 9.º — PLATOON
- 10.º — MAD MAX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ORA então boa tarde. É verdade, mais uma semana está a acabar e hoje é sexta-feira. Ou então estas linhas não estavam, agora mesmo, a serem devoradas por esses olhinhos atentos em busca de «pokes e dicas». Por isso mesmo vamos mas é ao material. Antes que chegue a próxima sexta...

Shadows of Mordor

O primeiro pedido de socorro vem de Carlos José Pereira, da Travessa do Progresso — 2070 Cartaxo, que precisa de uma cópia do jogo *Shadows of Mordor*. Quem a tiver que levante o dedo e entre em contacto com o Carlos. E do Carlos, para este espaço, uns (iuuupii!) pokes e uma dica.

- PHANTIS 1 — POKE 23504, 0 (vidas inf.)
- PHANTIS 2 — POKE 10234, 0 (vidas inf.)
- YOGY BEAR — POKE 35912, 24
- HADES NEBULA — POKE 67998, 0
- KYNETIC — POKE 67998, 0
- LIGHT FORCE — POKE 40725, 172
- GARFIELD — POKE 44021, 0 (energia inf.)
- DAN DARE II — POKE 32504, 0 (vidas inf.)
- KARNOV — POKE 23548, 0 (vidas inf.)
- TARGET RENEGADE — POKE 53901, 0 (vidas inf.)
- ACTION FORCE II — POKE 23540, 0
- MAG MAX — POKE 58475, 0
- MASK 2 — POKE 42849, 0
- OUT RUNN — POKE 40623, 0
- BRIDE OF FRANKY — POKE 40476, 201
- PSICHO SOLDIER — POKE 47401, 201
- BOUNTY BOB — POKE 50155, 255
- BLACK MAGIC — POKE 24730, 0
- PARABOLA — POKE 38303, 0
- DEVIANTS — Alguns códigos para os teletransportadores DIZ-ZIDUS; DEVIANTS; VESTRONA; CERBURUS; CYBERNIA; ZACARONT; DENZIEN; SABBADOR; XANTHIUS; TROLL-DOR; EXCÉLSOR; ARIGUIS; ELECTRIX; GUZZLOID.

Curtas e boas

De António Carlos da Silva Castro, da Rua Trindade Coelho, 14-2.º dt.º, Buraca — 2700 Amadora, um lote de dicas a duas linhas cada (pelo menos na carta dele). Algumas já repetidas mas à dúzia é mais barato. Tá?

- HERBERT'S DUMMY RUN — Na sala das cordas, ao lado da sala onde se começa, teclar ao mesmo tempo — C, H, E, A, T.
- OLLY & LISSA — Para jogar mais rápido, teclar quando estiver a jogar P, O, R, T, C, U, L ao mesmo tempo.
- CAMELOT WARRIORS — Teclar ao mesmo tempo 2, 3, 4, 5, 6.
- JASON'S GEM — Teclar ao mesmo tempo W, A, S.
- VAMPIRE — Teclar ao mesmo tempo 1, 2, 3, 4, 5, 6. Quando aparecer uma estrela tem que a matar 40 vezes, assim poderá ver o final do jogo.
- KINITIK — A ordem em que se deve apanhar as letras é «PAX».
- EL CID — Quando estão com falta de energia, devem tocar nas águas ou nas fontes, assim a energia subirá.

Yeti e Mad Mix

Rui Manuel Pereira Almanço, da Rua Azedo Gneco, 29-2.º esq. — 1300 Lisboa, passou aqui pelo Poço e deixou algumas dicas. Ei-las:

YETI — POKE 46650, 255 (atenção: este poke só funciona no primeiro nível)

Dica

No BIONIC comando versão 128 K quando o jogo entrar meta o seguinte código: (PAMS) e terá vidas infinitas.

Programa

Este programa dá vidas infinitas mas atenção só com a versão aberta. Nome do jogo → MAD MIX GAME

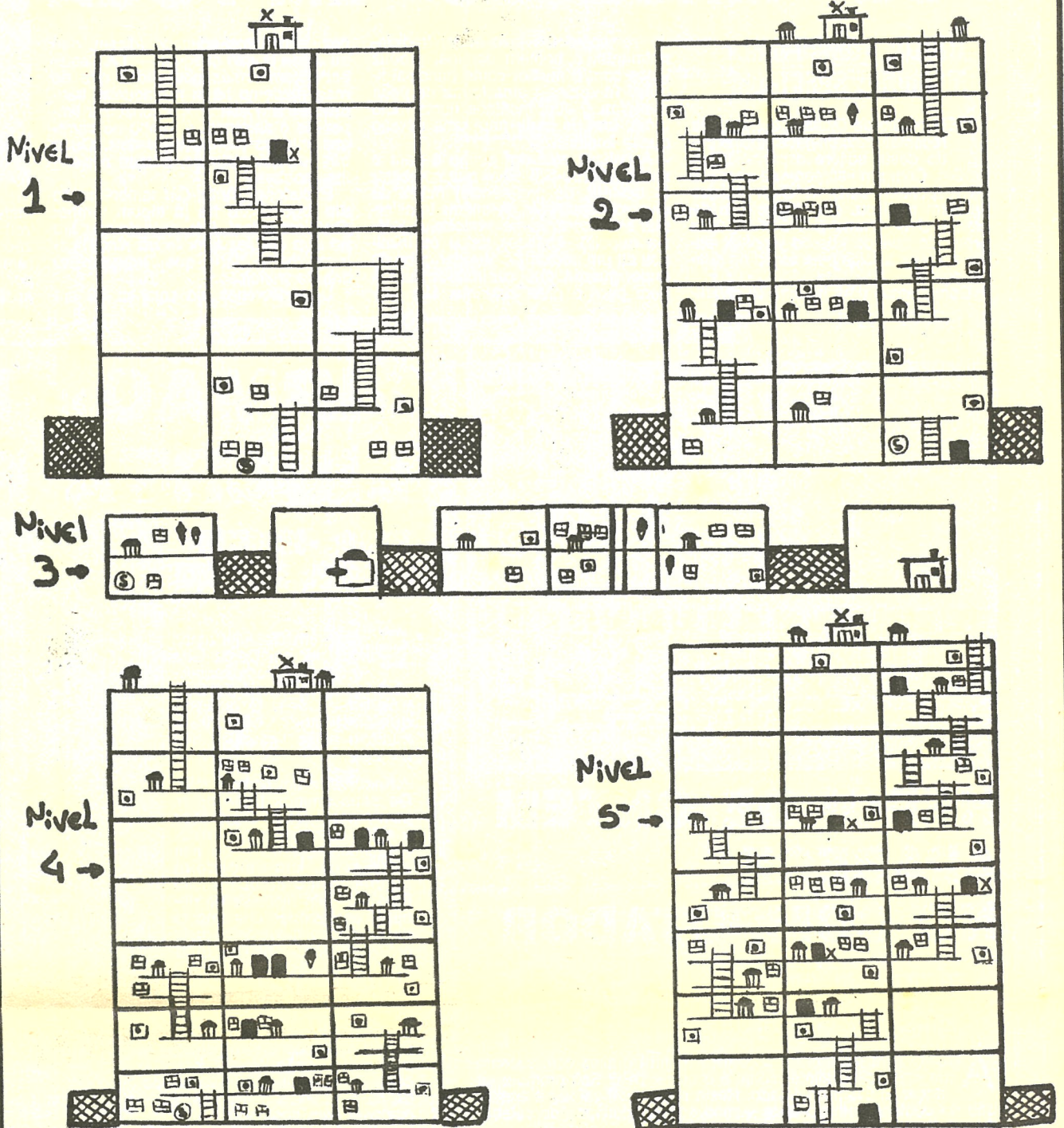
CLEAR 24575; LOAD "" SCREEN \$; LOAD "" CODE; POKE 40296, 22; RANDOMIZE USR 24576

Hundra de novo

A solução para este jogo espanhol parece tê-la Henrique José F. Marques Borges, da Rua Carlos Mardel, 29-1.º dt.º — 1900 Lisboa. Que pede para não publicarmos o que aparecerá no «écran» final do jogo, algo que não vamos mesmo cumprir. É que assim todos vão querer lá chegar para verem como S. Tomé (o tal que só acreditava depois de ver).

Problemas tem o Henrique diversos, de entre os quais se refere a história de «meter pokes». Pois se estiveste atento ao «Linha a Linha» (este espaço é para ler de uma ponta à outra, não sabias?) já sabes como é. Mas vamos voltar a referir o assunto. Vai espreitando.

ACTION FORCE II



LEGENDA:

- ⊙ → Start
- x → Homem com dinamite
- → Janelas
- ⊠ → Explosivos, para recuperação energia
- ⊞ → Caixa de incêndio
- ⊟ → Porta (abrir e fechar)
- ⊠ → Porta: Armas
- ⊞ → Tanque: Água

MAPA DE GUSTAVO C SOFIA

O teu mapa é que fica de fora. O que publicámos era mais explícito. E vamos ao material...

HUNDRA — Assim que começamos o jogo teremos que ir ao castelo o que, porém, deveremos fazer pelo lago porque assim poderemos restaurar a energia e apanhar o 1.º diamante.

Depois de subirem o castelo encontrarão no topo uma chave, depois de apanharem terão que voltar ao subterrâneo maior porque abriu-se um novo buraco ao apanharem a chave. Nesse subterrâneo que não é nenhum bicho de sete cabeças conseguirão apanhar o 2.º diamante.

Depois de o apanharem voltem ao princípio e apanhem a 2.ª chave. Com essa chave terão de ir novamente ao castelo, só que desta vez irão pelo canto inferior direito.. Andem mais um pouco (atenção: não andem para trás porque não podem), e verão o subterrâneo menor, nele apanhem o 3.º diamante, vão ao personagem que se encontra no último «écran» e verão que acabaram o jogo.

DIRECÇÕES: Sendo — d = direita; e = esquerda; c = cima; b = baixo; d, d, c, c, d, d, d, b, b, d, d, d, d, d, d, d, b, d, d, d, d, d = 1.º diamante; c, d, d, c, c, c, c, c, c, c, c, c, d, e, e, e, e, e, e, e, e, e, e, e, e, e = ir ao subterrâneo apanhar o diamante; a partir da entrada do subterrâneo = c, c, e, e, e, b, b = apanhar a segunda chave; d, d, c, c, c, d, d, d, b, b, d = subterrâneo menor e apanhar o 3.º diamante = d, d, c, d = FIM DE JOGO.

O jogo acaba assim: «Has conseguido acabar con éxito la prueba a la que fuis te sometida, tus palabras por tanto son consideradas vedadeiras. Jarun rey de los vikings es ahora libre.»

Monty está inocente

Assim se chama o jogo de que Ricardo M. Ribeiro enviou o mapa e dicas. E é ainda deste leitor a informação sobre *Dragon's Lair* e *Sky Ranger* bem como os pokes abaixo.

- NEMESIS — POKE 51949, 0 (vidas inf.)
- DONKEY KONG — POKE 33709, 0 (vidas inf.)
- SHADOW SKIMMER — POKE 53871, 0 (vida inf.)

Dicas

DRAGON'S LAIR II — Para conseguir vidas infinitas basta deixar o jogo entrar e, quando o «menu» de opções aparecer, premir a tecla SPACE e, sem soltá-la, premir as teclas QWERT.

SKY RANGER — Códigos: Nível 1 — ENTER; Nível 2 — MAGIC; Nível 3 — PILOT; Nível 4 — STOMP; Nível 5 — PARIS; Nível 6 — EVENT.

MONTY IS INNOCENT — Ao entrar na prisão temos que encontrar a chave, a poção e a arma. Tenha muito cuidado com os esqueletos e os monstros. Monty está numa das celas que eu referi no mapa: A, B, C, D e E. Nunca passe pelo mesmo lugar onde tenha passado, pois será activado o alarme.

Football Manager 2

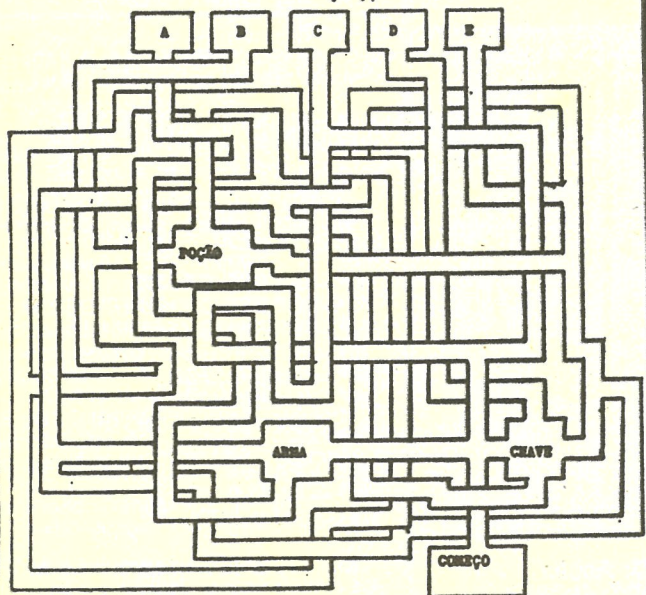
Marco António M. Silva, da Rua Fernando Santos, 21-c/v dt.º — 2900 Setúbal, que é leitor assíduo de «Pokes e Dicas» desde 1986, decidiu explicar um pouco de FM 2. E aproveitou para enviar mais qualquer coisa.

— Neste jogo começamos por orientar uma equipa da 4.ª divisão.

Cada campeonato tem 23 jornadas e há também a participação na «F. A. Cup» e na «League Cup».

- Quando o jogo acabar de ler aparece:
 - 1 — Kempston ou 2 — Sinclair/Keyboard.
 - 2 — A escolha das equipas, permite, claro, escolher uma equipa para treiná-la.
 - 3 — A escolha da cor do equipamento — Black, Blue, Red, Magenta, Green, Cyan, Yellow ou White.
 - 4 — A escolha do patrocinador e nível de dificuldade.
 - 5 — LOAD/SAVE, permite ler uma situação gravada ou gravar a situação actual.
 - 6 — LEAGUE MATCH dá-lhe a informação sobre a classificação do seu clube e a do seu adversário.
 - 7 — Posição dos jogadores — aconselho-os a jogar com 1 G, 4 D, 3 M, 3 A. Para se marcar muitos golos usar 1 G, 3 D, 3 M, 4 A ou 1 G, 2 D, 4 M, 4 A.
 - 8 — JOGO (No intervalo há opção de substituição).
 - 9 — LEAGUE RESULTS dá-lhes os resultados da divisão em que milita.
 - 10 — LEAGUE TABLE dá-lhe a classificação da sua divisão.
 - 11 — INJURY REPORT dá-lhe a lista dos jogadores lesionados. Dá-lhe o nome, o nível da sua habilidade, o nível da sua forma (máx. 100), a sua posição e o seu valor.
 - 12 — FINANCE dá-lhe o estado das suas finanças.
 - 13 — Venda de jogadores.
 - 14 — Compra de jogadores.
 - 15 — Treino extra. (Sempre que você chegar a 15, muda sempre para 5.)

Monty is Innocent



POR RICARDO RIBEIRO & AMIGOS

- RENEGADE — POKE 41048, 195 (vidas inf.): POKE 23343, x (x = n.º de vidas)
- SAM FOX — POKE 18572, 24 (ver screens)
- DRUID — POKE 24890, 201
- ACE — POKE 38056, 0
- SCUMBALL («YOUR SINCLAIR»)
- 10 REM SCUMBALL («YOUR SINCLAIR»)
- 20 CLEAR 24599
- 30 LOAD " " SCREEN \$: LOAD " " CODE
- 40 POKE 49098, 99: REM NO OF LIVES
- 50 POKE 49093, 50: REM NO OF GRANADES
- 60 POKE 63036, 0: POKE 65037, 0: REM INFY LIVES
- 70 POKE 52801, 0: REM INFY SPARES
- 80 POKE 52866, 0: REM INFY LASER
- 90 POKE 52928, 0: REM INFY POWER
- 100 PRINT USR 49048

Action Force II

Os mapas dos níveis 1/2/3/4/5 (quase que foram cortados os dois primeiros mas como isto vinha tudo junto, passa) e uma dica importante são a colaboração de Gustavo e de Sofia F. M. de Sousa Cardoso. Por pouco eles também faziam o mapa do sexto nível, mas perderam antes do fim. De qualquer modo eu sei que já tenho níveis mais adiantados perdidos aqui em cima da minha mesa. Por isso, POR FAVOR, NÃO MANDEM MAIS MAPAS DO ACTION FORCE 2. A NÃO SER QUE SEJAM DO NÍVEL CEM E SEGUINTE...

Quanto aos pokes espereitem a secção «Linha a Linha» dos últimos tempos e as próximas. Há coisas boas por lá no que toca aos pokes.

ACTION FORCE II — No 2.º nível deste jogo, existe um archo-te azul que serve para matar todos os inimigos dessa zona (mas só é utilizado, quando disparamos contra ele). Passando para o 3.º nível, deparamos com um enorme tanque — para o destruir temos de utilizar 39 balas. E já agora digo-vos que a melhor arma deste jogo é a bazooka.

Living Daylights

Alguém por aí ainda perdido em 007 — *The Living Daylights*? Pois é favor carregar o jogo e ler o que se segue. Tudo informação da responsabilidade de João Miguel Gonçalves Lopes, da Rua General Humberto Delgado, lt. 11 — 2080 Almeirim, que, para tornar as coisas ainda mais fáceis, se valeu de um carregador já publicado no «A Capital», enviado por Luís Manuel Lameiras da Silva.

O João necessita(va) de ajudas para diversos jogos mas supõe-se que neste momento já tem os problemas resolvidos. Para lhe arranjar novos quebra-cabeças, «A Capital» vai enviar-lhe um «embrulho».

LIVING DAYLIGHTS
(Bem explicado)

O JOGO DE COMPUTADOR

Cada traço na história do filme corresponde a cada história dos níveis, ex.: O primeiro traço (—) corresponde ao primeiro nível (1.º).

— CARREGADOR

- 1 REM LIVING DAYLIGHTS
- 3 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
- 5 CLEAR 65535
- 6 LET t = 0: LET w = 0
- 10 FOR f = 63973 TO 64020
- 15 READ a: POKE f, a
- 20 LET t = t + w * a: LET w = w + 1
- 25 NEXT f
- 30 IF t > 19539 THEN PRINT AT 10, 5: FLASH 1: "Erros nos DATA": STOP
- 35 PRINT AT 10, 1: "Começar fila"
- 40 DATA 221, 33, 215, 253, 17, 124
- 45 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5
- 50 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 33, 0
- 55 DATA 250, 34, 112, 254, 195
- 60 DATA 0, 254, 33, 252, 151, 34
- 65 DATA 37, 150, 33, 205, 197
- 70 DATA 34, 1, 152, 33, 159, 201 (007 — POKE 35432, 0)
- 75 DATA 34, 3, 152, 195, 0, 145
- 100 RANDOMIZE USR 63973

O FILME — No filme *LIVING DAYLIGHTS* Bond está com colegas em Gibraltar, a fazer um treino. BRAD WHITAKER intro lá um dos seus homens, que mata os colegas de Bond. Vendo o cadáver de um deles, Bond, desconfia e mata-o.

— Depois Bond está de noite a tentar libertar KOSKOV. A sua missão é matar o atirador (o que Bond não faz porque era uma rapariga).

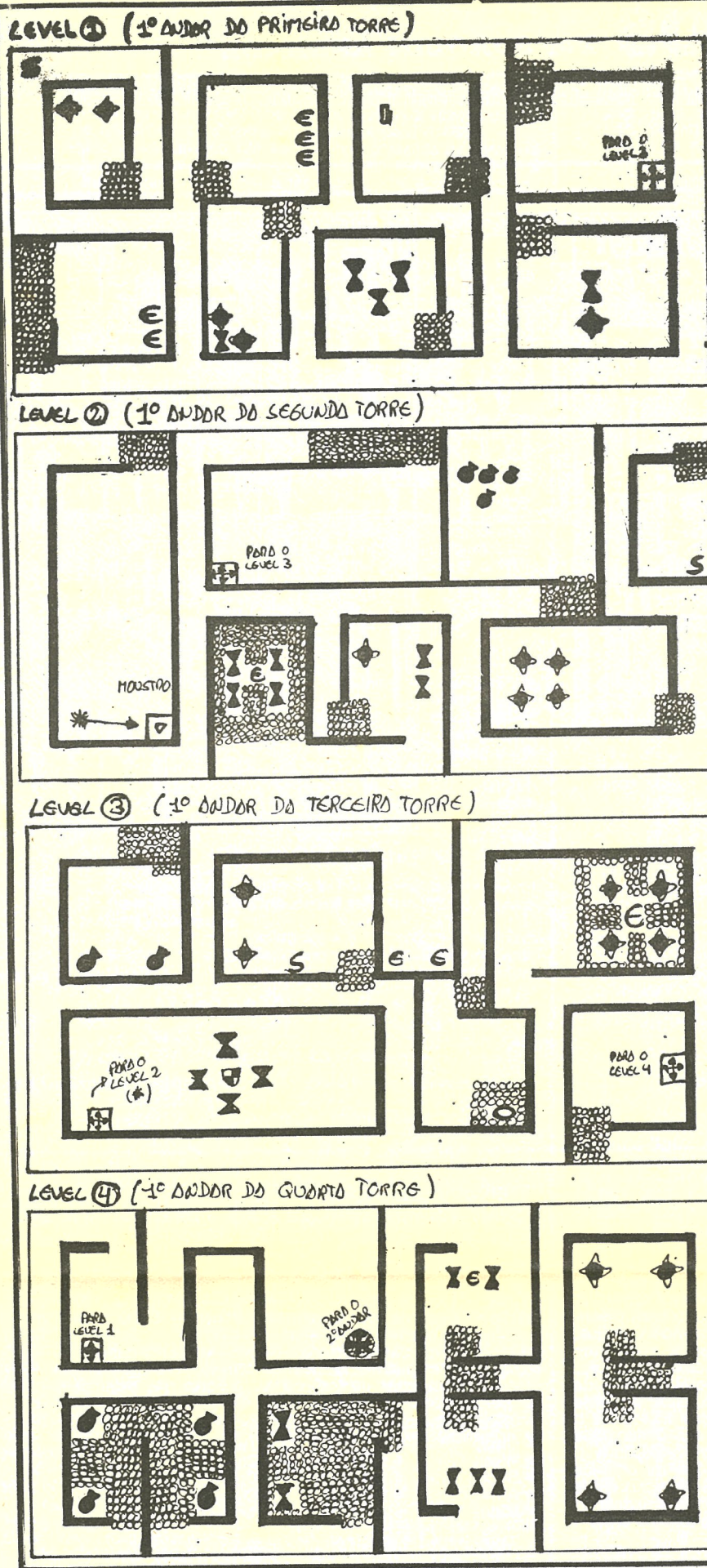
— Bond leva KOSKOV a um «pipeline» através do qual ele foge do país.

— KOSKOV conta aos Serviços Secretos Ingleses que o chefe do KGB iniciou uma operação denominada «SMIERT SPIONEM» através da qual se deve matar os agentes ingleses e americanos. No fim da reunião Bond vai-se embora sem desconfiar que NECROS está na casa disfarçado de leiteiro (com garrafas de leite explosivas). NECROS leva KOSKOV com facilidade para um helicóptero no qual eles fogem.

— Bond vai para Viena e descobre a atiradora (ela era namorada de KOSKOV). Bond pede ajuda a um amigo para lhe arranjar o passaporte para eles saírem do país. O amigo entrega-lhe o passaporte na feira mas ao sair é morto por NECROS disfarçado de vendedor de balões. Ao pé do cadáver estava um balão que tinha escrito: «SMIERT SPIONEM!!!»

— Bond vai a Tânger para «dialogar» com o chefe do KGB sobre a operação. O chefe diz-lhe que a operação já se passou há 21 anos e foi abandonada. Bond acredita e combina com ele para... No teatro... NECROS aponta a pistola e vê Bond matar o chefe do KGB. Para se escapar Bond foge pelos telhados perseguido pela polícia (a morte do chefe foi o que eles combinaram, pois o chefe usava o colete à prova de balas. Bond sabia e disparou para o colete evitando que NECROS o matasse).

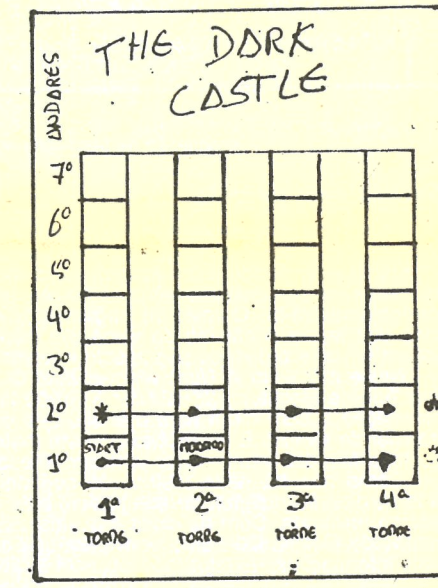
— A rapariga trai Bond e entrega-o a KOSKOV. Na viagem de avião, Bond conta à rapariga que ele devia proteger KOSKOV na fuga e matar qualquer atirador. Como ela era a atiradora, KOSKOV queria ver-se livre dela e KOSKOV é um traidor. Ela acredita e dá a Bond a chave de uma caixa. Bond abre e vê que lá dentro tinha um coração de animal e o que parecia gelo eram diamantes! Bond e a rapariga são presos mas depressa se escapam do quartel. São apanhados por uma tribo de libertadores, que os fazem membros... No dia seguinte Bond vê que a tribo trocava ópio por diamantes com KOSKOV. Bond e a rapariga entram no avião que transportava o ópio e Bond mata finalmente NECROS (por uma bota!!!).



GOFNIK
FALADO
POKS
NUNO RODOLHETE
E
GUSTAVO MENDES

- LEGENDA:**
- S - COMEÇO
 - ◆ - AUMENTO GRÁFICO DOS DESTRUIDORES DE ROCHAS (TELD O CAPS SHIFT)
 - ⌘ - AUMENTO GRÁFICO DOS RAIOS E DAS BOMBAS
 - - PODER QUE PERMITE PARDAR OS INIMIGOS POR MOMENTOS
 - - ROCHAS DESTRUTIVAS POR (CAPS SHIFT)
 - - MONSTRO (É PRECISO TER O ESCUDO)
 - ⊕ - TRANSPORTADOR

- E - ENERGIA
- - PODER QUE PERMITE FICAR INVISIVEL POR MOMENTOS
- - ELEVADOR QUE PERMITE O PASSAGEM AO 2º ANDAR DO PRIMEIRO TORRE
- - ESCUDO QUE PERMITE O ACESSO DO MONSTRO



— Finalmente o grande confronto: WHITAKER x BOND. Bond mata Whitaker. JAMES BOND É DE NOVO O VENCEDOR!!!!

— OS NÍVEIS

- 1.º — Quando começar corra, saltando as pedras (cuidado pois a 2.ª pedra está atrás de uma árvore. Quando não conseguir andar mais carregue na esquerda e depois no descer, dispare e deve ficar com a WHALTHEP PPK ponha a mira numa posição em que aparece um homem (sem máscara) e dispare, vire a mira para a direita e passa.
- 2.º — Este nível é passado facilmente pois é só preciso correr para a direita.
- 3.º — Escolha o «HARD HAT» para perder menos energia. Nos tubos altos carregue baixo, para os tubos baixos carregue saltar. Cuidado com os trabalhadores que atiram tubos.
- 4.º — Para matar NECROS escolha a bazooka e dispare uma vez que ele morre. Ande para a direita e mate os homens que aparecerem da mesma forma.
- 5.º — Escolha o arco e flecha e destrua os balões todos primeiro. Depois mude para a WHALTHEP PPK, mate o NECROS e siga para a direita.
- 6.º — Neste nível Bond tem de saltar os telhados do quartel-general do WHITAKER em Tânger abatendo os guardas com a pistola de dardos.
- 7.º — Neste nível não podemos deixar que Bond seja morto pelos soldados.
- 8.º — No final a grande luta BOND x WHITAKER, devemos puxar depressa a mira e matá-lo (lembrem-se de que os inimigos também são rápidos).

E PRONTO ACABOU ESTE MAGNÍFICO JOGO!

Troubles in China

Alexandre Santos, da Rua Almada Negreiros, lt. 461-7.º-C — 1800 Lisboa, decidiu explicar um pouco de *Troubles in China*. Em troca quer que lhe resolvam os «troubles» dele em *Combat School* (só tem a primeira parte) e *Xeno* (procura o jogo inteiro). É urgente. E um mapa de *Herbert's Dummy Run* também dava jeito.

TROUBLES IN CHINA — Quando se matam 10 homens ganha-se uma arma ou comida.

- NOTA 1: a arma é para aquele que matou o décimo.
- NOTA 2: Ganham-se armas de 10 em 10 homens.

Pokes & Pokes Limitada

De Pedro Simões da Costa, da Avenida 25 de Abril, 32-r/c dt.º, Pontinha — 1675 Lisboa, pokes para quase tudo o que ele já jogou (e acabou, graças aos pokes, que parecem funcionar). Para Pedro a informação de que o jogo em causa — *The Sceptre of Bagdad* — não consta do meu catálogo embora se suspeite de que ele está à venda em Portugal. Mas talvez algum leitor saiba onde é que é possível encontrar este «ceptro»...

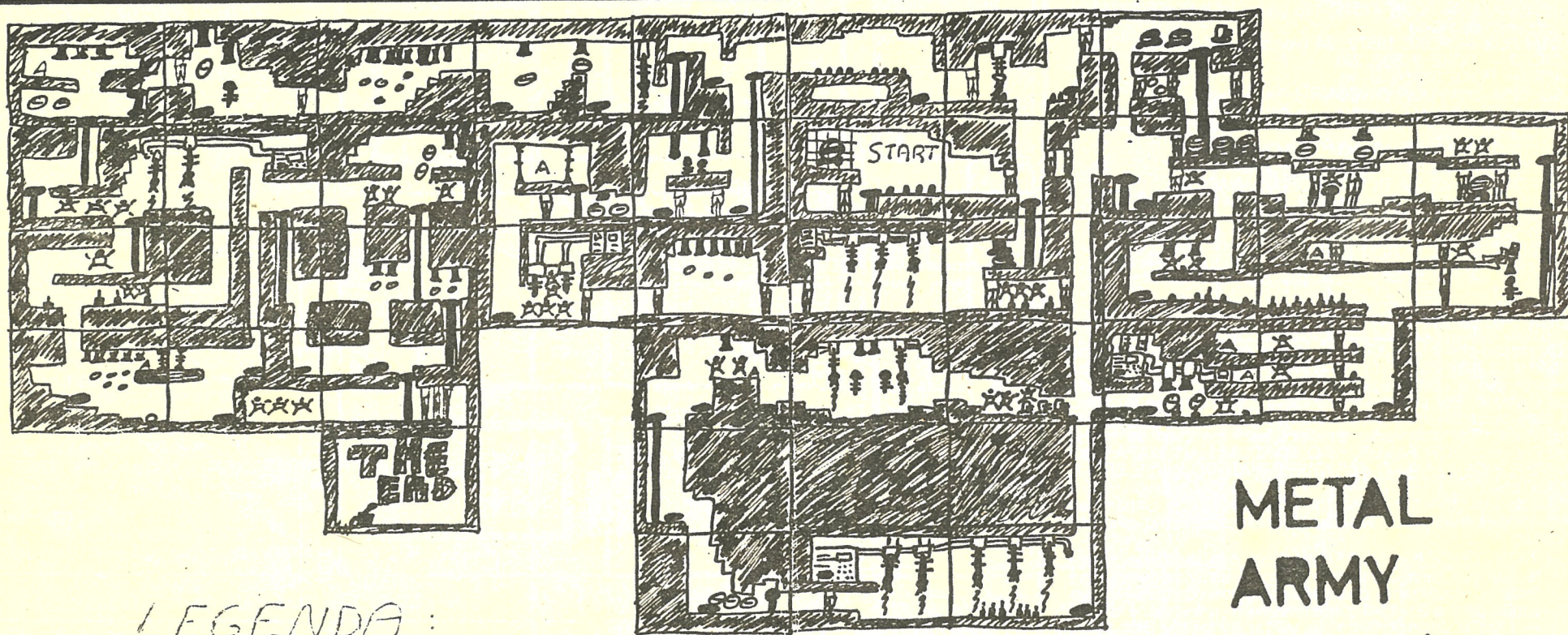
- BALLCRAZY — POKE 28086, 255
- BATTY — POKE 47633, 255
- CHRONOS — POKE 53407, 255
- SIDEWIZE — POKE 52637, 9: POKE 52647, 9
- INDINANA JONES — POKE 33948, 0
- KARNOV — POKE 32855, 255
- SIDEARMS — POKE 29411, 127
- GRYZOR — POKE 35477, 255
- CYBERNOID — POKE 24917, 255
- FIREFLY — POKE 44997, 255
- BLACKLAMY — POKE 34487, 127
- ACTION FORCE II — POKE 51904, 0: POKE 51455, 201
- COMBAT SCHOOL — POKE 37088, 0
- DEVIANTS — POKE 35272, 0: POKE 35286, 0: POKE 26575, 0: POKE 61196, 0
- DUET — POKE 44114, 0: POKE 46185, 0
- XEVIUS — POKE 53592, 0
- NEBULUS — POKE 32941, 0
- RAMPAGE — POKE 56693, 0
- BASIL MOUSE DETECTIVE — POKE 41296, 0: POKE 41968, 201
- MOON STRIKE — POKE 52221, 0
- ACROJET — POKE 25148, 10
- ALIEN HIGHWAY — POKE 39443, 0: POKE 39142, 0
- DRILLER — POKE 48246, 0: POKE 49425, 0: POKE 49022, 0
- IMPOSSBALL — POKE 41185, 0: POKE 37706, 0
- 007 THE LIVING DAYLIGHTS — POKE 38913, 201
- GREAT JURIANOS — POKE 34962, 0
- MISSION JUPITER — POKE 58534, 201: POKE 57806, 0: POKE 50964, 201
- STREAKER — POKE 50218, 0
- PI-R-SQUARED — POKE 38752, 0: POKE 38481, 0
- DIZZY — POKE 62746, 0: POKE 59644, 1
- SALAMANDER — POKE 38902, 201
- STAR WARS — POKE 45268, 0

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



METAL ARMY

MAPA
POR
PAULO E
NUNO DIAS
1988

LEGENDA:

- INIMIGOS:

- - BOLAS PEQUENAS
- ⊖ - " GRANDES
- X - ROBOTS
- ⊕ - ROBOTS
- ⊖ - CANHÃO ROBOT
- ⊖ - MOLAS SALTANTES
- - JACTOS DE GÁS
- ⊖ - " " BARRAS LASER
- ⊖ - GERADORES DE INIMIGOS
- ⊖ - LANÇA-RAIOS

- OUTROS OBJECTOS:

- T - ELEVADORES
- A - CHAVES DE ACESSO (PORTAS VERDES)
- P - RECARREGADORES
- ⊖ - PORTAS AUTOMATICAS.
- ⊖ - " FECHADAS (CHAVES DE ACESSO)

(Continuação da pág. anterior)

Gothik com prêmio

Para fazer a assinatura de uma revista estrangeira (no caso vertente, da «Your Sinclair»), vocês devem comprar um exemplar ou pedi-lo emprestado a um amigo), ver a morada e as condições de assinatura («subscription») e se houver um cupão para preenchimento utilizá-lo. O resto (o pagamento) é feito nos Correios, onde vos fazem o câmbio do valor que devem pagar e de onde podem enviar a ordem de pagamento e essas coisas todas. Fácil...

Neste momento já Nuno Manuel Belo Catarino Ramalheite, da Rua Aquiles Machado, 28-12.º dt.º — 1900 Lisboa, sabe que esta informação é para ele e para o amigo que o ajudou a preparar o material de Gothik. E é por causa deste material que o Nuno e o Gustavo Mendes vão receber uma encomenda de «A Capital».

Como não há nada melhor do que deixar que os próprios autores das dicas digam de sua justiça, aqui vai a carta que estes leitores enviaram. Com as dicas e dúvidas. E por perto andam os mapas de Gothik. Que tudo sirva para que outros leitores enviem mais informações.

Gothik com mapa

Foi para falar do jogo Gothik que nós escrevemos para aí. No «menu» inicial nós podemos escolher a Olga ou o Olaf, dois valentes viquingues. A história do jogo é a seguinte: o nosso chefe ou mestre «Grand Wizard» (grande feiticeiro) foi raptado pelo «Evil Lord» (senhor do mal) e aprisionado no «Dark Castle» (castelo escuro). O problema é que o «Evil Lord» espalhou as partes do corpo do «Grand Wizard» pelos 6 andares do «Dark Castle» e essas partes guardadas por 6 monstros. O «Grand Wizard» tem ainda um manto que está guardado no 7.º andar pelo próprio «Evil Lord». Assim o nosso herói (ou heroína) terá de andar pelos 7 andares do castelo, tendo que em cada um encontrar um escudo para poder matar o monstro e ficar com a parte do corpo do «Grand Wizard» que ele guarda.

Há ainda que referir que o «Dark Castle» é um castelo com 4 torres cada uma com 7 andares. Nós começamos no primeiro andar da primeira torre e depois (tomando o transportador) passamos ao primeiro andar da 2.ª torre; depois, para a 3.ª torre e por fim para a 4.ª. Só depois passamos ao segundo andar.

Ao longo do jogo nós temos que evitar ou destruir várias criaturas que aparecem. Para isso temos três tipos de armas: setas, raios e bombas de energia. Estas últimas têm uma intensidade regulável pelo gráfico do lado direito do esqueleto (cor-de-rosa) controlável pelas teclas «Q» e «D» (cima e baixo). Existem também 32 poções mágicas que podem ser adquiridas ao longo do jogo e cujos efeitos podem ser maléficos e benéficos. Estes estão distribuídos pelos vários «screens» e a sua posição varia de jogo para jogo. Também existem objectos que permitem aumentar a energia (comida), os raios e as bombas de energia (taças) e as setas (sacos de setas). Por vezes aparecem rochas que impedem o acesso a certas áreas de jogo. Para as destruir podemos usar as bombas (o que não aconselhamos) e os destruidores de rochas (accionável pela tecla CAPS SHIFT). Também existem objectos (parecidos com um sol) que permitem aumentar este poder.

Por fim existem objectos mágicos: como o anel de invisibilidade e o gás que faz parar os inimigos no «screen» usado no momento.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26.
1124 LISBOA CODEX:

Eis as poções mágicas:

- Speed → aumenta velocidade
- Slow → Diminui velocidade
- Dark → Fica às escuras
- Trap → Ficamos rodeados de rochas
- Dizzy → Fica descontrolado
- Slippy → Movimenta-se através de um toque na tecla
- Jeni → Desaparecem as paredes do «screen» em que estamos
- Jericho → Desaparecem as paredes na área inteira
- Heal → Energia ao máximo
- Fletchen → Setas ao máximo
- Bolt → Destrói inimigos
- Normal → Anula a poção com que estamos

Existem outros que não sabemos para servem:

- Clone
- Weak
- Strong
- Armour
- Midas
- Borner
- Flame
- Shield
- Insulate
- Inferno
- Twin
- Zap
- Drain
- Digest
- Archen
- Disarm
- Ghost
- Pyro

Agora vão umas dicas para completar o primeiro andar.

- 1.ª Torre — Apanhe os objectos todos e entre no transportador para passar à 2.ª torre.
- 2.ª Torre — Este nível também é fácil. Apanhe tudo o que houver. Aquela caixinha não interessa por agora (uma cor de laranja).
- 3.ª Torre — O escudo está numa sala do canto inferior esquerdo, só que essa sala não tem portas. Tem que se mandar uma bomba na máxima potência. Apanhe o escudo e os demais objectos. Agora entre no transportador da mesma sala e irá parar à 2.ª torre no local marcado com um asterisco (*).
- 2.ª Torre — Aproxime-se daquele quadrado laranja e entre lá dentro (ENTER). Agora está num labirinto que tem que percorrer apanhando todos os objectos (para ser mais rápido apanhar, fique carregando sempre no ENTER). A partir de uma dada altura uma coisa vem atrás de si. Quando chegar ao monstro vire-se para ele e carregue em ENTER para o destruir. Agora que saiu do labirinto carregue em BREAK e verá que a perna do esqueleto ficou branca. Está é uma das partes do corpo do «Grand Wizard». Agora entre no transportador e volte à 3.ª torre.
- 3.ª Torre — Agora vá para o transportador do lado direito para ir para a 4.ª torre.
- 4.ª Torre — Apanhe os objectos todos mas não apanhe o transportador pois irá para o 1.º nível (1.ª torre). Apanhe sim o elevador que o levará para o 2.º andar (uma coisa com a forma de um novelo de lã).

E pronto, já está no 2.º andar. Conselho: Escolha antes o Olaf em vez da Olga pois o Olaf só precisa de 2 tiros para matar os inimigos enquanto a Olga precisa de 4.

Metal Army no fim

E para os que desesperavam de ver coisa nova esta semana, o mapa de Metal Army deve cair como peras. Enviado por Paulo e Nuno Dias, da Rua António Apolinário da Silva, 24-2.º dt.º, vai permitir que muita gente se faça ao caminho. E deste duo «metálico», ainda a solução para Dizzy (mil vezes pedida por gente que ainda não conseguiu dar-se com o último quadro deste jogo.

DIZZY (resolução)

- 1 — Apanhar a tocha, na sala ao lado do caldeirão.
- 2 — Voltar à sala do início e acender o caldeirão.
- 3 — Apanhar a «grease gun» que está na aldeia.
- 4 — Ir à entrada da mina e desviar o carrinho que está a tapar a entrada.

- 5 — Ir dentro da mina e apanhar o casaco, matar as gotas de chuva da sala ao lado da entrada da mina.
- 6 — Apanhar o «bird seed» e matar todos os pássaros.
- 7 — Ir buscar a bengala que está na montanha de cristal e abrir o alçapão da sala da chuva.
- 8 — Apanhar o casaco e matar as gotas que estão dentro do alçapão.
- 9 — Voltar atrás, deixar o casaco cá fora.
- 10 — Ir outra vez dentro do alçapão e trazer o alho.
- 11 — Ir com o alho matar todos os morcegos.
- 12 — Voltar à mina e apanhar o laser, matar o fantasma da sala onde estava o casaco.
- 13 — Levantar o casaco e matar a gota de chuva que está à porta do cemitério.
- 14 — Deixar aí o casaco e voltar para trás, trazer a garrafa vazia e pôr em cima do caldeirão.
- 15 — Ir à mina buscar a chave e abrir o cemitério.
- 16 — Apanhar o insecticida e matar as aranhas.
- 17 — Trazer a pena de vampiro que está à porta do castelo e pô-la no caldeirão (ingrediente da poção).
- 18 — Ir à mina buscar o «3 in oil» e abrir a porta do castelo.
- 19 — Trazer a garrafa que está em cima da mesa, no castelo, e pô-la no caldeirão (ingrediente da poção).
- 20 — Voltar ao castelo, trazer o coração partido e dar à estátua que está no cemitério perto do alçapão, ela abrirá esse alçapão.
- 21 — Ir à mina buscar o chapéu de mineiro, entrar pelo alçapão que se abriu com o coração partido e matar a estalactite.
- 22 — Sair do alçapão e pôr o chapéu cá em cima, voltar lá abaixo e trazer o diamante.
- 23 — Levantar o diamante à montanha de cristal, usá-lo no elevador que está parado.
- 24 — Ir buscar a esmeralda ao cimo da montanha de cristal e dá-la ao deus amarelo que está no cemitério.
- 25 — Ir à mina apanhar o saco de ouro e usá-lo no elevador ao pé da casa do eremita para ele funcionar.
- 26 — Saltar em cima da casa do eremita que ele largará um objecto pela janela, apanhem esse objecto e vão pô-lo ao caldeirão (ingrediente da poção).
- 27 — Ir buscar a pá que está no cimo da árvore sem folhas e abrir um buraco ao pé da árvore da sala do chão oco.
- 28 — Ir buscar o chapéu de mineiro e matar as estalactites da gruta.
- 29 — Saíam da gruta — solução para sair da gruta — ir à sala onde está o cogumelo cor-de-rosa, começar a saltar nesse cogumelo e saltar para a plataforma da direita, pôr o boneco à pontinha dessa plataforma e saltar para o leiteiro, aparecerão, no poço da sala da árvore sem folhas.
- 30 — Voltar à gruta e tragam o alicate.
- 31 — Ir buscar o casaco e matar a gota que está no lago na sala ao lado do elevador azul na montanha de cristal.
- 32 — Peguem no «dry ice» e gelem o lago onde foram matar a última gota.
- 33 — Ir buscar o chapéu de mineiro e matar todas as estalactites de gelo.
- 34 — Trocar o chapéu de mineiro pelo casaco, ir matar a gota da sala a seguir ao lago.
- 35 — Trocar o casaco pelo chapéu de mineiro, matar as estalactites que restarem.
- 36 — Apanhar o amuleto e sair da gruta de gelo.
- 37 — Ir com o amuleto ao feiticeiro e destruir as bolas de fogo.
- 38 — Ir buscar o alicate, entrar na mina e andar duas salas para a esquerda, cortar a corrente.
- 39 — Apanhar o chapéu de mineiro, matar as estalactites.
- 40 — Trocar o chapéu de mineiro pelo «wig».
- 41 — Vir pôr o «wig» no caldeirão (ingrediente da poção).
- 42 — A garrafa que estava a saltar no caldeirão ficou cheia automaticamente, levem-na ao feiticeiro.

Até para a semana.

Linha a linha...

MUITO técnico o «linha...» desta semana. Um espaço que continua a merecer toda a vossa atenção. Mas não vale a pena ficarmos aqui tecendo encômios ao vosso canto de rotinas, truques, programas, debate e resolução de problemas. É que esta semana temos:

Como meter pokes

Longa carta fez chegar ao Poço da Cidade o Paulo Alexandre Ribeiro Trindade. Ou melhor, duas longas cartas. Que se publicam na íntegra, uma logo a seguir à outra, não perdendo o fim da meada que o Paulo desenrolou para muitos leitores. Ora leiam e não percam... enquanto aqui se pede ao Paulo que envie a sua morada, pois o envelope que continha toda esta informação perdeu-se. É que há uma encomenda de «A Capital» para ele.

Para meter pokes no 48K devem primeiro fazer MERGE". Se a border passar a apresentar a cor branca mas não aparecer nenhuma mensagem imediatamente esperem cerca de 20 segundos, pois o computador está a funcionar normalmente. O computador apresentará uma mensagem como por exemplo 0 OK,0:1 ou 4 «Out of memory»,0:1 carregue então em ENTER. Se a listagem não aparecer, então podem acontecer duas situações:

— Surte ao cimo do «écran» a linha zero com a instrução REM e depois outras como STEP, INVERSE, etc... Isso quer dizer que parte do «header» está em código máquina. Esta linha embora impeça a listagem, não deve ser apagada, pois altera o «loader». Se pedir LIST, o computador pára com K Invalid Colour,0:1. No entanto, se pedir LIST 1, LIST 10 ou «list» com qualquer outro número é bem possível que tenha sorte.

— O «écran» surge completamente de uma só cor apenas com o cursor a piscar. Peça «list». Se a mensagem for 0 OK,0:1 ou «scroll?» então carregue em BREAK 2 vezes e faça como comando directo sem número de linha «INK 9» (INK=EXTEND MODE+CAPS SHIFT+X).

Se com o MERGE" nada conseguir tente com LOAD". Faça LOAD" e quando entrar o bloco a seguir ao nome do programa carregue em «Break» 2 vezes. Proceda então como para o Merge".

Se mesmo assim não conseguir a listagem tem ainda uma hipótese:

Carregue o copiador OMNICOPI 2, desligando e ligando previamente o computador. Depois dele estar carregado, carregue na tecla «L» e o computador fica pronto para receber programas. Carregue os dois primeiros blocos do jogo (a cabeça ou «header» e o primeiro ficheiro). Carregue depois em BREAK e o computador faz um ruído de alarme e voltamos ao «input» MODE. Abaixo da linha de «scroll» horizontal surge escrito «RUN LINE: número». Este número é geralmente zero mas se não for não se esqueça dele pois pode ser importante.

Carregue na tecla «R» e no lugar onde estava o número passa a estar a palavra «none». Arranje então 1 cassete que não tenha nada gravado ou que não se importe de gravar por cima. Ponha o gravador a gravar e carregue na tecla «S». Depois de o computador parar, pare o gravador e rebobine a fita até ao sítio onde começou a gravar e tecla «V». Ligue o gravador de novo, pondo-o a tocar. Se estiver bem gravado carregue em DELETE. Faça depois LOAD" à cassete que acabou de gravar e verá que o computador pára com 0 OK,0:1. A partir daí façam INK 9 ou LIST qualquer número (tentem primeiro com 1 ou 10 porque são os mais usados) como eu já disse atrás.

Agora para colocar os pokes:

Se houver só 1 LOAD" CODE e um RANDOMIZE USR coloque os pokes que quiser entre estas duas instruções. EDITE a linha que tem o LOAD" CODE e a seguir a este ponha os pokes que quiser separados por ' ' (2 pontos). Carregue depois em ENTER e façam RUN como comando directo. Se o programa por qualquer razão não carregar, ou então o computador parar com mensagem de erro carregue de novo o OMNICOPI pondo-o em LOAD MODE até descobrir o número de RUN LINE. Volte ao programa e repita tudo desde o início. Depois de colocar os pokes façam RUN+ o número que descobriram no OMNICOPI.

Se o programa tiver vários LOAD" CODE é geralmente a seguir ao último que devem meter os pokes.

Se é rotinas e não pokes que quer pôr, então faça MERGE". Quando o computador parar de receber dados da cassete ou seja quando a border passar a apresentar de novo a cor branca pare o gravador. Não se importe se parar com mensagem de erro, entrar em «crash», ou qualquer outra coisa que aconteça. Desligue e ligue de novo o computador. Introduza a rotina que quer (tome cuidado se tiver linhas de DATA com muitos números, um engano num deles leva a que o jogo não entre ou fique alterado) e faça como comando directo RUN. Ligue o gravador no sítio onde parou e reze para que dê tudo certo.

Vou parar por aqui hoje. Talvez para a próxima semana ou para a outra ou para a outra ainda escreva a dizer como devem fazer se tiverem o SPECTRUM+2. Quero em troca desta conversa toda, se for possível, pokes dos jogos ARKANOID II THE REVENGE OF DOH, CURSE OF SHERWOOD, SPY HUNTER, HIGHWAY ENCOUNTER, e ainda tudo o que tiverem sobre V-A Batalha Final, e também a RUN LINE do IKARY WARRIORS e o modo de meter o poke neste jogo, pois tem um «loader» complicadíssimo.

Neste momento e finda a primeira carta já alguns de vocês devem estar a pensar «mas que raio é que uma carta sobre pokes tem a ver com o «Linha a Linha»? Pergunta justa que tem uma só resposta: a informação do Paulo é para lá da importância relativamente aos jogos, de utilidade geram para que muitos compreendam como é que os micros trabalham. E é isso que se quer fazer em «linha...». Explicar como é que tudo funciona. E vamos à segunda carta.

Bem, parece que a primeira carta que eu escrevi para «A Capital» não dizia tudo. Sabem porquê? Ora bem, vamos supor que vocês conseguiram listar um programa com LIST 1 ou LIST 10 ou qualquer outro processo mas daí até colocar os pokes...

Pois é, torna-se mais difícil colocá-los mas vocês não desanimem ainda, pois ainda podem dar a volta por cima. Como? Deste modo:

A linha zero que aparece pode ser apenas uma protecção e nada mais. No entanto, se for simplesmente apagada isso não quer dizer que ficamos livres da protecção.

Quando conseguirem a listagem copiem tudo para um papel, ou se tiverem impressora façam LIST+ o número com o qual conseguiram a listagem. Então liguem e desliguem o computador e introduzam as linhas que encontraram na listagem pondo os pokes que quiserem a seguir ao último LOAD" CODE.

No entanto, não se iludam, pois grande parte dos jogos protegidos vão continuar armados com unhas e dentes. Neste aspecto o SPECTRUM+2 tem grandes vantagens.

Para meter pokes num jogo para o 48k com um SPECTRUM+2 escolham no «menu» a opção 128 Basic e façam MERGE". Esperem então os famosos 20 segundos até algo acontecer (isto no caso de o computador parar de receber dados da cassete — a border passa a ter cor branca — e não surgir logo nenhuma mensagem). Se nenhuma mensagem surgir e/ou o «écran» ficar corrompi-

do tentem com LOAD" e depois BREAK 2 vezes ou com o OMNICOPI tal como eu expliquei para o 48k.

O editor de «écran» do 128 elimina logo à partida as cores da listagem dos jogos. Tudo se passa com tinta preta sobre fundo branco, portanto a técnica do INK 9 não é necessária.

Depois de carregarem no ENTER ou no BREAK, podem surgir de novo duas situações:

— O «écran» fica cheio do cimo ao fundo de linhas REM. Neste caso não surge nenhum número de linha. Se carregarem na tecla de cursor para baixo esta linha faz «scroll» infinitamente. Então carreguem na tecla EDIT, escolham no novo «menu» a opção «Renumber» e o programa surge como magia. Se mesmo assim não conseguirem, escolham de novo no «menu» a opção «screen» e depois «Renumber». Se tiverem impressora escolham a opção «Print» ou façam LLIST se for necessário;

— Surte uma linha mas não surge cursor e o computador não obedece ao teclado. Esperem até que algo aconteça porque geralmente 20 segundos (onde é que eu já ouvi falar disto) depois ela surge. Se ela não surgir tentem com LOAD" como já expliquei.

Agora mais umas dicas:

— Para fazer com que o OMNICOPI 2 entre mais rapidamente pois é necessário carregá-lo de novo quando se escolhe maxfile ou megafile ou mesmo para saber a RUN LINE de um jogo quando querem meter pokes façam isto: Digitem o seguinte programa:

```
3 10 CLEAR 29999:LOAD"CODE
20 RANDOMIZE USR 33010
```

Depois façam como comando directo:

```
SAVE "OMNICOPI+ 2" LINE 0 (para gravar este «loader» em
cassete). Depois de gravar este pequeno programa elimi-
nem a linha 20 e façam RUN. Depois avancem a cassete
onde têm a versão inicial do OMNICOPI e carreguem o
bloco de «bytes» «OMNIC2». Quando o computador par-
rar com 0 OK,0:1 façam como comando directo:
SAVE CHR$ 16+CHR$ 2+"COPIADOR" CODE 30000, 3400 e
gravem este segundo bloco a seguir ao que gravaram
antes.
```

— Estando em 128 Basic e carregando na tecla EXTEND MODE+ outra podem apagar o que escreveram de diferentes maneiras:

E. MODE e «w» apaga a parte da palavra sobre a qual estiver o cursor para a frente do cursor ;E.M:+«e» faz o mesmo para trás do cursor.

«T» coloca o cursor no início da linha e «Y» coloca-o no início da palavra. «J» apaga toda a parte da linha para a frente do cursor e «K» faz o mesmo mas para detrás do cursor.

«N» e «M» colocam o cursor respectivamente no princípio e no fim da linha.

— Façam POKE 23561,1:POKE 23562,1 e depois tentem escrever o vosso nome ou qualquer outra coisa com interesse. Quem conseguir merece umas férias na Madeira.

Se souberem de alguns programas ou outras técnicas de meter pokes, mandem-nas para «A Capital».

Tal como os bons comerciantes eu não acabava a carta sem pedir nada. Queria então pokes do TERRAMEX, TARGET RENEGADE; do velho OUT RUN, do TETRIS e do DEFLEKTOR.

Por hoje é tudo.

Se quiserem mapas de jogos estou disponível para arranjar alguns. Poucos mas interessantes.

P.S. — Apenas só mais uma coisa ainda em relação aos pokes metidos em 128 Basic. Depois de serem colocados, o programa tem que ser transferido para 48K através do comando directo SPECTRUM.

Gerador de números primos

O Francisco Miguel, de 16 anos, enviou dois programas que ele próprio fez. Um é um detector de números primos existentes entre um determinado intervalo numérico tendo como número máximo 99999999, dado que a partir daí os números começam a ser de ponto flutuante e sem precisão absoluta. Isto é o que o Francisco escreve.

O segundo programa baseia-se no conhecido jogo Mastermind. O computador sorteia uma chave e o jogador tem que a adivinhar em onze tentativas. Cada vez que o jogador acerta passa de nível e o número de tentativas diminui.

Para fechar, um pedido do Francisco:

Uma protecção anti-«merge» eficaz e pokes para criar duas linhas 0. Alguém capaz de resolver estas questões? Ponham essas cabecinhas a trabalhar. Pelo menos quanto à primeira, que a das duas linhas zero parece-me (eu disse «parece-me») impossível.

Toda a informação para «A Capital» (é melhor, obrigado) ou para a Rua da República, 77-3.º dt.º, Forte da Casa, 2625 Póvoa de Santa Iria, para Francisco Miguel de Oliveira Spinola.

E é tudo por esta semana. E não digam que não têm com que passar o tempo.

GERADOR DE NÚMEROS PRIMOS

```
1 REM © Francisco Miguel
5 REM ---Números Primos ---
10 CLS : PAPER 0: BORDER 0: INK 7
20 CLS: PRINT AT 1,9: FLASH 1;"---Primos---":
FOR f=1 TO 20 STEP 2:
BEEP 0,01,f: NEXT f: FOR d=20 TO
1 STEP -2: BEEP 0,01,d: NEXT d
30 INPUT "Primeiro número ?":p
40 INPUT "Último número (máx. 8 caracteres)":n
50 IF n>99999999 THEN GO TO 40
51 IF p>n THEN GO TO 30
52 LET d=2: LET f=0
55 PLOT 0,159: DRAW 255,0: DRAW
0,-151: DRAW -255,0:
DRAW 0,151: FOR s=0 TO 255 STEP 64:
PLOT s,8: DRAW 0,151: NEXT s
60 FOR a=p TO n: LET i=0
70 IF a<=7 THEN GO TO 150
80 LET e=a/2: GO SUB 120
90 LET e=a/3: GO SUB 120
100 LET e=a/5: GO SUB 120
110 LET e=a/7: GO SUB 120
115 GO TO 130
120 IF e=INT e THEN LET i=i+1: RETURN
130 IF i=0 THEN GO TO 210
140 NEXT a: PAUSE 0: GO TO 20
150 FOR b=1 TO a
160 LET e=a/b
170 IF e=INT e THEN LET i=i+1
180 NEXT b
190 IF i=2 THEN GO TO 210
200 GO TO 140
210 IF f+6>31 THEN LET d=d+1
220 IF f+6>31 THEN LET f=0
221 IF d>20 THEN PRINT AT 21,1: "Prima uma
tecla para continuar"
222 IF d>20 THEN PAUSE 0
223 IF d>20 THEN CLS.
225 IF d>20 THEN GO TO 330
230 IF d>20 THEN PRINT AT 1,9:FLASH 1;"---Primos---"
235 IF d>20 THEN LET f=0
```

```
240 IF d>20 THEN LET d=2
250 PRINT AT d,f: OVER 1;a: BEEP 0,01,1
260 LET f=f+8: GO TO 140
330 PLOT 0,159: DRAW 255,0: DRAW 0,-151:
DRAW -255,0:
DRAW 0,151: FOR s=0 TO 255 STEP 64: PLOT
s,8: DRAW 0,151: NEXT s: GO TO 230
```

```
* * *
1 REM © 1988, by Francisco Spinola
20 REM ---Mastermind---
30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: CLS
35 LET qq=5: LET ww=1
40 PRINT AT 10,7:FLASH 1;"---Mastermind---": FOR k=0 TO
6*Pi STEP Pi/5: BEEP 0,01,SIN k*15+15:
NEXT k: BEEP 3,=30
50 PAUSE 200
60 CLS : PRINT AT 1,7:FLASH 1;"---INSTRUÇÕES---":
LET b$=" O objectivo deste
jogo é adivinhar a chave numérica sorteada
pelo computador. A chave
é composta por 5 números que variam de 1 até 8. O
jogador para descobrir a chave
tem 11 tentativas, a pontuação é marcada pelo
computador com (+) que é um número certo em posição
certa e (-) que é um número certo em posição errada."
65 LET c$=" O jogo tem cinco níveis, sempre que você
descobre a chave passa um nível, diminuindo-lhe assim
o número de repetições de cada número, tornando-se
mais difícil."
70 LET e=3: LET p=1: LET r=1: FOR r=1 TO LEN b$:
80 PRINT AT e,p;b$(r): BEEP 0,01,1: LET p=p+1
90 IF p>31 THEN LET e=e+1
100 IF p>31 THEN LET p=1
110 NEXT r
115 LET e=e+1: LET p=1: FOR g=1 TO LEN c$:
PRINT AT e,p;c$(g): BEEP 0,01,1
116 LET p=p+1: IF p>31 THEN LET e=e+1
117 IF p>31 THEN LET p=1
118 NEXT g
119 PRINT AT 21,1:"Prima uma tecla para continuar.":
PAUSE 0
120 CLS: DIM a(5): DIM c(5)
130 FOR d=1 TO 5
140 LET a(d)=INT(RND*8)+1
145 GO TO 152
150 NEXT d
151 GO TO 160
152 LET k=0: FOR y=1 TO 5
153 IF a(d)=a(y) THEN LET k=k+1
155 NEXT y
156 IF k>qq THEN GO TO 140
157 GO TO 150
160 FOR a=12 TO 156 STEP 16: PLOT 0,a: DRAW 124,0:
NEXT a: PLOT 0,0: DRAW 124,0: PLOT 0,0: DRAW
0,171: FOR b=44 TO 124 STEP 16:
PLOT b,0: DRAW 0,171: NEXT b
170 PLOT 176,76: DRAW 75,0: PLOT 176,92:
DRAW 75,0: DRAW
176,76: DRAW 0,16: FOR c=188 TO 255 STEP 16:
PLOT c,76: DRAW 0,16: NEXT c
180 PRINT AT 11,6:"CHAVE.": AT 1,18: FLASH
1;"MASTERMIND":
PRINT AT 3,16:"1 2 3 4 5 6 7 8": AT 7,17:"Nível.":ww
190 FOR t=21 TO 1 STEP -2
200 FOR r=1 TO 5
210 LET c(r)=a(r)
220 NEXT r
230 DIM b(5): LET x=1: FOR f=6 TO 14 STEP 2
240 INPUT "Número ?":p
250 LET b(x)=p
260 IF p>8 OR p<1 THEN GO TO 240
261 LET k=0: FOR z=1 TO 5
263 IF b(z)=p THEN LET k=k+1
264 NEXT z
265 IF k>qq THEN GO TO 250
270 PRINT AT t,f: OVER 1; p
290 LET x=x+1
300 NEXT f
310 GO TO 430
320 NEXT t
330 PRINT AT 13,17: FLASH 1: "EXCEDEU AS":AT 14,17:
" TENTATIVAS "
340 FOR s=40 TO 1 STEP -2: BEEP 0,01, s: NEXT s
350 LET y=0: FOR h=22 TO 31 STEP 2
360 LET y=y+1
370 PRINT AT 11, h: OVER 1; a (y)
380 NEXT h
390 INPUT "Outra vez (s/n) " : s$:
400 IF s$ <> "s" AND s$ <> "S" AND s$ <> "n"
AND s$ <> "N" THEN GO TO 390
IF s$ = "s" OR s$ = "S" THEN GO TO 120
410 STOP
420 STOP
430 LET i=0: FOR 0=1 TO 5
440 IF c(0)=b(0) THEN LET i=i+1
450 IF c(0)=b(0)=0 THEN LET b(0)=0
460 IF b(0)=0 THEN LET c(0)=10
470 NEXT 0
480 IF i=5 THEN GO TO 650
490 LET j=0: FOR L=1 TO 5
500 FOR m=1 TO 5
507 IF c(L)=b(m) THEN LET j=j+1
508 IF c(L)=b(m) THEN GO TO 545
510 IF c(L)=b(m) THEN LET b(m)=0
530 NEXT m
540 NEXT L
542 GO TO 550
545 LET b(m)=0: GO TO 540
550 IF i=0 THEN GO TO 590
560 FOR n=0 TO (i-1)
570 PRINT AT t, n: OVER 1; "+"
580 NEXT n
590 IF j=0 THEN GO TO 640
610 FOR u=i TO (i+j)-1
620 PRINT AT t, u: OVER 1; "-"
630 NEXT u
640 GO TO 320
650 PRINT AT t,0: OVER 1; "+++++"
660 LET y=1: FOR h=22 TO 31 STEP 2
680 PRINT AT 11, h: OVER 1; a (y)
690 LET y=y+1
700 NEXT h
710 PRINT AT 11,16: FLASH 1: "CHAVE:"
720 PRINT AT 13,17: FLASH 1: "???" DESCUBRIU ??? "
730 FOR r=1 TO 40 STEP 2: BEEP 0,01, r: NEXT r
740 LET ww=ww+1: LET qq=qq-1
745 IF ww>5 THEN LET qq=5
746 IF ww>5 THEN LET ww=1
750 INPUT "OUTRA VEZ (s/n) " : s$:
759 IF s$ = "s" OR s$ = "S" THEN GO TO 120
760 IF s$ <> "s" AND s$ <> "S" AND s$ <> "n"
AND s$ <> "N" THEN GO TO 750
770 STOP
```